



XBOX 360.



LIGHTNING RETURNS : FINAL FANTASY XIII



## 警告

在您開始玩遊戲之前，請詳讀 Xbox 360® 主機說明、Xbox 360 Kinect® 感應器手冊、以及其他任何周邊裝置手冊上的重要安全與健康須知。請妥善保留所有手冊，以供日後參考之用。如需替換硬體手冊，請前往 [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)。

## 進行視訊遊戲的重要健康警告

### 光刺激誘發癲癇症

有極少數的人在觀看一些視覺影像時可能會突然癲癇發作，這些影像包括電玩遊戲中出現的閃光或圖形。甚且連沒有突然發病或癲癇史者也可能在進行電玩遊戲時，出現類似癲癇症狀，這類未經診斷的症狀稱為「光刺激誘發癲癇症」。

癲癇症狀包括頭昏眼花、視幻覺、眼部或臉部抽搐、手腳痙攣、暫失方向感、精神混淆或者暫時失去意識。癲癇發作時可能因為失去意識或抽筋之故，跌落地面而受傷或碰撞到周遭物品。

若出現以上所述任何症狀，請立即停止該遊戲並送醫診斷。家長應該在場看顧或者詢問其是否有以上症狀，相較於成人，兒童及青少年更有可能發生此類癲癇症。若要降低誘發光刺激誘發癲癇症的風險，可以進行下列預防措施：

- 待在距離螢幕較遠的地方
- 使用較小的螢幕
- 在照明充足的室內進行遊戲
- 不要在感覺疲累或倦怠時進行遊戲

如果您自己或您的親友有癲癇史，請在進行遊戲之前先與醫師諮詢。

- 04 序章
- 06 登場角色
- 08 如何開始遊戲
- 10 如何操作
- 12 遊戲流程
- 14 原野
- 16 原野上的物件
- 17 探索
- 18 商店
- 19 關於原野的遊玩提示
- 20 戰鬥
- 27 關於戰鬥的遊玩提示
- 28 自訂角色
- 30 異世界服務
- 31 客戶服務



## Xbox LIVE

Xbox LIVE® 可讓您接觸到更多遊戲、更多娛樂及更多歡笑。請至 [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) 進一步了解。

## 連線

在進入 Xbox LIVE 之前，請將您的 Xbox 360 主機連結到高速網際網路，並註冊成為 Xbox LIVE 的會員。如果想要瞭解有關連線的詳細資訊，並確認您所在的區域是否提供 Xbox LIVE 的服務，請瀏覽 [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries) 網頁。

## 家長監護

家長和照護人可以利用這些簡單、彈性的工具，依內容分級決定未成年玩家可進行的遊戲。家長可透過設定禁止孩童存取成人內容、核可孩子透過 LIVE 進行線上互動的對象，並可設定進行遊戲的時間。如需更多資訊，請前往 [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)。

# 神話落幕——屬於人類的故事於焉展開

自她陷入沉睡後已過了數百年的時光——

隨著時光片刻不停地流逝，世界亦一步步邁向崩毀。

人們只能眼睜睜看著

世界在名為混沌的瘴氣吞噬下逐漸毀滅。

當終焉的危機迫在眉梢，她終於再度甦醒。

最後的希望——「雷光」。

然而，世界剩餘的時間只有短短的「13天」，

雷光以「解放者」的身份甦醒，

負責拯救人們的靈魂，將他們引導至新的世界。

她最後的戰鬥，即將在這逐漸終結的世界中展開。

這是對雷光而言最後的「使命」。

屬於她的最終之戰，即將揭開序幕——

**LIGHTNING RETURNS**  
FINAL FANTASY XIII™

## Characters 登場角色

### *Lightning* 雷光

「拯救靈魂的解放者」——

那是雷光被賦予的「使命」。

在逐漸走向末日的世界中甦醒的她，

能否在世界完全崩毀前救贖眾人的靈魂？

對世界而言，她究竟是「救世主」，

抑或是貪婪地吞噬靈魂的「死神」……？

世界即將走向末日的13天，  
是喚醒我的肇始。



我們這位「解放者大人」  
到底以為自己是誰呀？

### *Lumina* 露密娜

一位神出鬼沒的少女——

如影隨形地出現在雷光所到之處，

用心血來潮的舉動要得眾人團團轉，

但偶爾也會指引雷光前路的神秘少女。

雖然她的外貌和雷光的妹妹莎拉有幾分神似，  
但屬於她的一切仍籠罩在神秘面紗之中。



### *Sazh Katz* 霍普·埃斯特海姆

雷光的好搭檔——

被全能之神「布涅貝哲」所選中，

負責在「解放者」雷光的旅途中

從旁提供導引。

在經過了數百年之後的世界當中，

不知為何只有霍普回溯到了少年時的外貌，

但他仍持續提供確切建議，是個值得仰賴的存在。

歡迎回來，雷姐。

### 如何開始遊戲

#### 關於保存於主機中的資料

遊戲過程中將各種資料保存至Xbox 360硬碟或Xbox 360記憶匣時所需的可用容量如下。

保存資料	<b>【2MB以上】</b> 開始遊戲時將會自動保存，並在遊戲過程中持續受到覆寫保存。
安裝資料	<b>【4600MB以上(完整) / 3200MB以上(簡略)】</b> 執行安裝後，將可改善資料的載入速度。

#### 開始選單

啟動遊戲後，即會顯示開始選單。

欲從頭開始遊戲時，請選擇【NEW GAME】；欲銜接進度繼續游玩時，請選擇【繼續】。

NEW GAME	從最初的地點開始游玩。首先請從【NORMAL GAME】、【EASY GAME】中選擇戰鬥難易度—一旦選定難易度並開始遊戲後，便無法任意進行變更。接下來，請遵循畫面上的指示新建保存資料。
繼續	選擇保存資料以繼續游玩。
設定	可確認、變更遊戲相關設定。
安裝	將遊戲資料安裝至Xbox 360主機硬碟或Xbox 360記憶匣中。可選擇【完整安裝】或【簡略安裝】。
下載內容	將Xbox 360主機連上網路，即可下載各種額外內容。
INFORMATION	將Xbox 360主機連上網路，即可確認各種遊戲相關資訊。

#### 關於保存

游玩本遊戲時，將會視進度狀況等自動覆寫保存資料。在自動保存過程中，畫面上將顯示保存圖示，同時HDD指示燈也會不斷閃爍。顯示保存圖示時，請勿關閉Xbox 360主機電源。玩者可以選擇將自動保存的資料設定為覆寫至自動保存專用的檔案中。此外，若玩者想在自身希望的時間點進行保存，只要在原野上按下START鈕，並於暫停選單中選擇【保存】即可。ときにはセーブできます。



### 設定

#### 設定

可確認、變更遊戲相關設定。

鏡頭的操作方式	設定進行相關操作時鏡頭的移動方向。 標準：隨著操作方向移動。 上下顛倒：僅上下操作顛倒。 左右顛倒：僅左右操作顛倒。 雙重顛倒：上下左右操作皆顛倒。
鏡頭的操作靈敏度	設定攝影機鏡頭的操作靈敏度。靈敏度指數愈大，對操作的反應愈強。
畫面亮度	設定畫面亮度。
放大文字	設定為【ON】時，將會放大顯示字幕和輔助訊息等。
字幕	設定顯示／隱藏字幕。
顯示發言者名字	設定顯示／隱藏發言者名字。
顯示原野對話訊息	設定顯示／隱藏原野上的對話訊息。
NAVI地圖的旋轉方式	設定顯示在原野上的NAVI地圖之旋轉方式。
地圖的旋轉方式	設定在原野上開啟地圖時的旋轉方式。
開始戰鬥時的鏡頭模式	設定開始戰鬥時的鏡頭模式為【近距離模式】／【遠距離模式】。
異世界服務	設定是否連接網路使用交流機能（→P.30）。
異世界角色	設定帶來其他玩者所分享的訊息之角色的登場條件。
與Facebook連線*	設定為【ON】時，即可使用與Facebook連線的機能。
與Twitter連線*	設定為【ON】時，即可使用與Twitter連線的機能。
自動保存的覆寫方式	選擇自動保存時進行覆寫的保存資料。
開始原始碼軟體 授權	可在此確認開放原始碼軟體的授權資訊。

※欲變更上述有\*印之項目的設定，必須將「異世界服務」設定為【ON】。

## 操作方法

### 無線控制器

基本操作方法如下所示。

紅字為在原野上的操作；藍字則為在戰鬥中的操作。

關於在選單中的操作方法，請參考畫面上顯示的操作說明。

#### 原野戰鬥

##### 戰鬥操作



顯示／不顯示 NAV 地圖  
(在過場動畫中暫停後) 跳略

© Xbox 360 按鍵



暫停選單  
暫停選單

### 原野上的操作

在原野上可進行下列操作。

#### 暫停選單 (START 鈕)

按下 START 鈕後，遊戲會暫時停止，並顯示下列暫停選單。

保存	保存遊戲資料。在某些狀況下將無法選擇此項目。
結束遊玩	結束遊戲，返回開始選單。
取消	關閉暫停選單，繼續進行遊戲。

#### 主選單 (Y 鈕)

在原野上按下 Y 鈕，遊戲會暫時停止，並顯示下列主選單。

回復道具	使用回復道具。
GP 技能	使用雷光的特殊能力「GP 技能」。
自訂樣式	組合各種裝備，為雷光自訂「樣式」(→P.28)。
探索清單	確認已發現或承接的「探索」事件 (→P.17)。
持有物品清單	確認目前持有的道具。
地圖	顯示地圖。
自動記事本	確認至今為止蒐集的資訊。
獎賞交換處	取得・再次購買 DLC 和各種褒獎道具 (→P.30)。
設定	確認・變更與遊戲相關的設定 (→P.09)。

#### 地圖 (X 鈕)

在原野上按下 X 鈕，或在主選單中選擇【地圖】，即可確認自身周邊的地圖。在地圖上會以圖示顯示目前位置、商店、目的地等資訊。推動左搖桿可捲動地圖；而推動右搖桿則可縮放地圖：

按下右搖桿 (右搖桿鈕) 則可令地圖根據目前位置至中。此外，還可在地圖上配置記號；並可按下 Y 鈕以開啟世界地圖供參考。



# Game Flow 遊戲流程

## 遊戲流程

### 解放者的一天

雷光身為拯救人們的『解放者』，往來於飄浮於空中的據點〈方舟〉與原野之間。

#### 原野(→P.14)

人們生活的世界，在原野上時，時間會逐漸流逝。在原野之內冒險、完成探索或戰鬥，推進故事情節。



#### 探索(→P.17)

在原野上，會發生來自人們的委託或有待解決的事件，稱為「探索」。完成探索後，雷光的能力將可獲得成長。



#### 戰鬥(→P.20)

在原野之內遭遇敵人時，就會展開戰鬥。於戰鬥中勝利，可獲得「GP」或道具。



#### 〈方舟〉

每天一到早上6點，雷光就會自動回到她的活動據點「方舟」。若在探索中獲得的「輝力」夠多，就能延長世界壽命。回到方舟後，HP(體力)和已使用的GP都會全部回復。

霍普：可請他協助補助道具，或跟他交談。

降魔之書：雷光曾交戰過的敵人之資訊都累積在此。

在此調查他們的資訊，即可和該敵人再戰。

傳送陣：可用來傳送至原野。

完成所有教學導覽項目後即可使用。



### 關於世界餘壽

世界正面臨只剩13天就要結束的命運。直到末日降臨為止的時間稱為「世界餘壽」；在故事開始的階段，餘壽只剩下7天。靠著雷光收集「輝力」，奉獻給神，將能延長其餘壽。



### 關於輝力

輝力是延長世界餘壽所需的力量。完成探索，解放人們的靈魂之後，能夠獲得輝力。



### GP與GP技能

雷光使用的戰技或魔法稱為「技能」，其中也有被稱為「GP技能」的東西。這是藉由消耗GP點數而可使用的特別魔法，可在主選單或戰鬥中的暫停選單中發動(→P.11)。GP技能有各種效果，例如「時間停滯」，就是可以使原野上的時間停止一定期間的技能。在戰鬥中打倒敵人可以獲得GP。

### 遊戲結束

若世界餘壽耗盡，在第13天之前便迎接終焉，遊戲就會結束。戰鬥中HP(體力)成為0時雖會導致無法戰鬥，但不會導致遊戲結束。

GAME OVER

## 原野

### 原野畫面

原野畫面中顯示以下資訊



① NAVI 地圖...可確認周遭狀況的地圖。



② 世界餘壽(→P.13)...現在的世界餘壽。

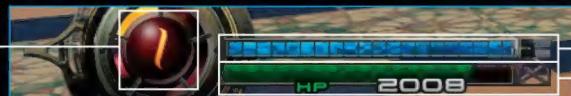
③ 現在時刻...原野上的現在時刻。隨著時刻變化，人物的行動和保全門的狀況也會產生變化。

④ 量表

Ⓐ GP:現在的GP。在戰鬥中獲勝或回到方舟都能回復量表。

Ⓑ 行動量表:衝刺會消耗量表，耗盡之後確實無法衝刺或攻擊敵人。

Ⓒ HP量表:現在的HP。使用道具或GP技能，或是回到方舟即可回復。



### 原野行動

推動左搖桿進行移動，按下A鈕跳躍。遇到掛在建築物上的梯子或桿子等地點時，朝該方向移動就能昇降或滑降。此外，按下B鈕可操作開關等物。按住RT移動時，可消耗行動量表做出衝刺。行動量表若耗盡，將暫時無法衝刺或攻擊敵人。



### 遭遇敵人

在原野上接近敵人按下RB時，可攻擊敵人展開戰鬥。若攻擊實機巧妙，搶得先機擊中敵人，戰鬥即可在有利己方的情形下展開。



### 屍界

在原野之內突然出現，被「混沌」能量包圍的空間便稱為「屍界」。在屍界當中會出現比平常強的敵人。若與屍界內的敵人戰鬥獲得勝利，有時可取得稀有道具。



### 在大陸之間移動

世界分為幾塊大陸。在地圖按下Y鈕，顯示世界地圖時，可觀看世界全貌(→P.11)。若要前往其他大陸，可於車站搭乘列車移動(→P.16)。使用GP技能「傳送」也可瞬間移動。



## 原野上的物件

### 人物

在原野上的人物之中，特殊的人物會顯示圖示。靠近顯示圖示的人物並按下B鈕，即可向該人物攀談。



可交谈



異世界角色



### 異世界遊玩提示

名字顯示為藍色文字的人，是透過網路負責運送其他玩家分享之訊息的特殊角色。對話之後，能看見其他玩者的個人資料，或購買道具。

### 寶箱

接近在原野或方舟上被稱為「寶箱」的容器，並按下B鈕，便可獲得裡面的道具。某些寶箱需要滿足特定條件才能打開。



### 門扉 (保全門)

原野內以門扉 (保全門) 分隔區塊。保全門會配合原野內的時刻或特定條件而開啟。接近旁邊的佈告並按下B鈕，即可確認開啟時刻或條件。確認過開啟資訊的保全門，可隨時由主選單的地圖中再次確認資訊。（→P.11）。



### 車站

每個地區都有車站，從車站搭乘列車可移動到其他地區。試著和站務員交談看吧。



## 探索

### 何謂探索

探索，就是為了達成特定目的而進行的小小冒險。每完成一次探索，雷光都將有所成長。當敵人太強難以前進時，請先接受探索任務，並加以完成吧。



### 如何接受探索

探索分為隨著情節進行而發生的「主探索」、與原野上特定角色攀談時發生的「支线任务」，以及與車站前佈告欄旁的「巧可莉娜」交談後獲得介紹的「新繪畫布」。已接受的探索內容，可在主選單的「探索清單」中確認（→P.11）。此外，已經完成的探索無法再次接受。



### 完成探索任務後

達成探索目的後，再次與委託人交談即可完成該探索。完成探索後，有時可獲得GIL（金錢），有時雷光的HP或ATB最大值、物理攻擊、魔法攻擊等能力可獲得成長。



## 商店

### 商店

原野內有各種商店。商店分為店舖形式與只有人物的旅行商人形式。不管哪一種，與對方交談就能進行買賣。商店有以下種類。店舖名後方的圖示，就是NAVI地圖上的圖示。

	<b>雜貨店</b> 可在此購買回復道具等消耗道具。
	<b>魔法屋</b> 可在此進行技能(戰技或魔法)的合成。
	<b>裝備店</b> 可在此購買配裝或飾品。
	<b>鍛造屋</b> 可在此購買武器或防具。
	<b>旅店</b> 休息到指定的時間為止，可回復HP。
	<b>餐廳</b> 於餐廳用餐可回復HP。

## 關於原野的遊玩提示

### 注意時刻

原野上的人物，會隨著時間經過改變行動。此外，商店也有開張和打烊時間，保全門也會配合時間開關。誰什麼時候做了什麼行動，什麼時候可以移動到什麼地方一邊思考這些一邊行動是很重要的。尤其是保全門的開關時間，如果沒有掌握好，很可能無法在想去的時間前往想去的地方。每次發現保全門時都先確認好門扉的開關情報，在前往目的地之前從地圖上確認情報吧。



### 仔細觀察周圍

每到一個新的場所，請仔細觀察周圍。例如，就算保全門是關著的，只要附近有梯子，還是可以移動到另一側。

### 如何賺取GIL

在原野內有些場所或時刻容易出現敵人。把握出現大量敵人的場所或時刻，在短時間內打倒愈多敵人，就能愈有效率地賺取GIL(金錢)。

### 活用GP技能

在原野內可使用的GP技能有許多種類。藉由活動GP技能，可在戰鬥或探索時以對自己有利的方式進行。例如，在原野上讓世界的時間進展停止一定期間的「時光停滯」，在執行有時間限制的任務時便十分有效。



# Battle 戰鬥

## 戰鬥

### 戰鬥畫面

戰鬥畫面顯示的情報如下。



● ① 敵人的名字和HP量表



② GP:現在的GP。在戰鬥中獲勝或回到方舟就回復。

③ ATB(Active Time Battle):現在的樣式所對應的ATB。

④ HP量表:現在的HP。使用道具或GP技能，又或回到方舟就會回復。



⑤ 樣式:現在的樣式名稱。

⑥ 技能:安裝於各按鈕上的技能。

# Battle 戰鬥

## 戰鬥概述

戰鬥中，時間將會即時流逝，必須一邊選擇技能一邊行動。發動技能時會消耗ATB( Active Time Battle )量表。每種技能都設定了消耗量，量表若未達消耗量就無法發動該技能。



## 樣式樣式

「樣式」指的是雷光的配裝和武器、防具等的組合。在戰鬥中按下LB / RB轉換樣式。同一時間最多可以設定3種類的樣式，在戰鬥中進行轉換時可瞬時變化。戰鬥中使用的樣式內容，可隨意自訂(→P.11)。



## 技能

技能分為物理攻擊或魔法攻擊、防禦等種類。每一種技能都設定了ATB量表的消耗量。購買附有技能的配裝或打倒敵人都能獲得技能。此外，已持有的技能可在魔法店進行合成與強化(→P.10)。



## 道具與GP技能

在技能當中，發動時不消耗ATB量表而是消耗GP的就稱為「GP技能」。要發動GP技能時，請按下START鈕，從暫停選單中選擇(→P.11)。



## 自動技能

技能中，有不需要發動也會自動發揮效果的「自動技能」。自動技能不會消耗ATB量表。

## ATB量表

ATB量表是在戰鬥中採取行動時必須消耗的量表。發動技能時會消耗ATB量表，但會隨著時間再度回復。每種樣式都各有一條專屬的ATB量表，即使其中一種樣式的ATB量表耗盡，無法發動技能時，只要轉換其他樣式，便可不間斷地繼續行動。此外，閒置中樣式所對應的ATB量表回復速度會變快。



## 變更目標

與複數敵人戰鬥時，按下左右方向方向鈕可變化戰鬥目標。



# Battle 戰鬥

## 狀態屬性

部份裝備和攻擊附屬著「火」、「雷」等不同的「屬性」。

此外，在敵人之中，有的敵人會以特定屬性攻擊，有的對某種屬性特別有耐性，有的敵人則是會有弱點屬性。攻擊敵人的弱點屬性，可賦予其比平常更大的損傷。相反地，以敵人耐性較強的屬性攻擊時，所賦予的損傷就會減輕。面對曾經交戰過的敵人時，可按下 RT 發動「窺伺探測」確認其資訊。



## 狀態變化

戰鬥中狀態發生變化時，HP 量表處將顯示圖示。

狀態變化的種類如下。

	勇氣	物理攻擊增加		弱化暴雪	追加冰損傷弱點
	阻勇氣	物理攻擊減少		弱化雷電	追加雷損傷弱點
	信心	魔法攻擊增加		弱化勁風	追加風損傷弱點
	阻信心	魔法攻擊減少		陷危	屬性損傷耐性(火雷冰風) 減少一層級
	急速	ATB 速度增加		氣魄	遭受對手攻擊 不容易陷入疲憊
	緩慢	ATB 速度減少		咒罵	遭受對手攻擊 容易陷入疲憊
	物防護	物理耐性增加		施捨	無法使用物理系技能
	阻物防護	物理耐性減少		困忘	無法使用魔法系技能
	魔防爆	魔法耐性增加		治療	隨時間經過回復 HP
	阻魔防爆	魔法耐性減少		毒化	隨時間經過減少 HP
	弱化物防護	追加物理損傷弱點		死亡宣告	倒數結束後立刻死亡
	弱化魔防護	追加魔法損傷弱點		昏迷	在受到損傷前，行動與 ATB 停止 & 受到的損傷加倍
	弱化火炎	追加火損傷弱點		復生	從無法戰鬥中復活

## 擊倒

連續針對敵人弱點攻擊，或是趁其採取行動後的空隙攻擊，可引發令敵人架式崩潰的「擊倒」狀態。針對弱點屬性攻擊，敵人的HP 量表將顯示「擊倒波形」。攻擊愈有效，波形擺動幅度愈大；快要形成擊倒狀態時，擊倒波形會變成紅色。形成擊倒狀態後，可造成比平常還大的損傷，並創造出新的攻擊機會。



## 超頻

按下 LT 可消耗 GP 發動「超頻」。發動之後，在一定期間內除了雷光以外的時間流動會變得極為緩慢，進而可發動連續攻擊。在擊倒敵人的狀態下發動超頻時，可更加延長有利於已的時間。



※六角形圖示的狀態變化效果無法抵銷。

### 窺伺探測

面對曾經交戰過的敵人時，在戰鬥中可按下RT發動「窺伺探測」確認其資訊。在窺伺探測畫面中將顯示以下資訊。

- ① 名字
- ② 現在HP / 最大HP
- ③ 主要棲息地
- ④ 棲息狀況
- ⑤ 掉落道具
- ⑥ 狀態變化耐性(→P.25)
- ⑦ 屬性耐性(→P.24)
- ⑧ 擊倒條件(→P.24)



### 戰鬥結果

於戰鬥中獲勝，將顯示戰鬥結果畫面，可確認獲得的GP與道具。

### 戰鬥積分

與特定敵人交戰並獲勝時，將顯示戰鬥積分畫面。顯示戰鬥積分畫面的敵人，可於方舟中與其再戰，不限次數(→P.12)。戰鬥積分畫面顯示以下資訊。

- ① 名字
- ② BATTLE TIME 戰鬥花費時間
- ③ SCORE 戰鬥積分
- ④ RANK
- 根據時間與積分算出的階級  
(愈多階級愈高)
- ⑤ HIGH SCORE
- 至今為止獲得的最高戰鬥積分



### 關於戰鬥的遊玩提示

#### 主動攻擊搶得先機

在原野上遭遇敵人時，快速按下RB攻擊，可在降低敵人HP等有利條件下展開戰鬥。相反地，若攻擊時機太遲，則會陷入不利狀況。使用NAVI地圖等仔細確認周圍狀態，隨時注意搶得先機吧。



#### 善用樣式

戰鬥時使用的樣式內容已隨意自訂(→P.28)。為攻擊而強化的樣式、適合防禦的樣式、強化一擊必殺技能的樣式等等……隨狀況轉換樣式，能更有利地進行戰鬥。



#### 強化技能

在魔法店可使用於原野或戰鬥中獲得的材料來強化技能。配合自己的戰鬥風格及狀況，有效率地進行強化吧。



#### 以防禦和閃避讓戰鬥更有利

有些技能可隨輸入的時機而提高效果。此外，遭到敵人攻擊的瞬間防禦，能大幅減輕受到的損傷。



### 異世界遊玩提示

「分享」戰鬥積分可參加線上排名。

# Customize 自訂角色

## 自訂角色

### 自訂畫面

在主選單選擇【自訂樣式】，即可自訂戰鬥中使用的樣式。選擇【新建樣式】，可建立新的樣式。若選擇既有樣式，可變更其內容。



### 關於樣式數量

戰鬥中最多可使用3種樣式，另設定6種輔助樣式。不過，一種配裝或裝備無法使用於複數樣式中，只有構成樣式的配裝、武器和防具一切數量皆齊全時才可建立樣式。在原野上時，可從戰鬥用的3種類中選擇1種作為行進間穿着的預設樣式。

### 新建樣式

欲新建樣式時，請依以下步驟進行。

#### 1. 選擇配裝

選擇穿著的配裝。穿上不同的配裝，不只改變外觀，ATB量表的初始值和最大值以及預設安裝的技能、自動技能之內容都會跟著改變。請選擇符合所需目的之配裝吧。



#### 2. 選擇武器

選擇使用的武器。隨著武器的不同，物理攻擊或魔法攻擊等能力也會跟著變化。有些武器上面會附有自動技能。



#### 3. 選擇防具

選擇使用的防具。隨著防具的不同，HP或ATB量表、防禦效率等都會跟著變化。有些防具上面會附有自動技能。



#### 4. 選擇配件/選擇飾品

持有配件或飾品時，可裝備在樣式上。配件具有增加攻擊力或HP等各種效果。此外，「手腕用」配件對3種主樣式都具有效果。



#### 5. 選擇技能

選擇使用的技能。選擇按鈕後，請選擇以該按鈕發動的技能。檢視技能一覽時，可按下LB / RB來變換類別。



#### 6. 變更樣式名稱

若欲變更樣式名稱，可於選擇顯示樣式名稱欄後輸入新的樣式名稱。

#### 7. 保存

結束設定後，選擇【結束樣式編輯】，並選擇保存用的樣式欄。若選擇的是已保存了樣式的樣式欄，會將其覆寫。

# Outworld 異世界服務

## 異世界服務

### 何謂異世界

所謂異世界，是指透過將 Xbox 360 主機連接上網路後，連結您和其他玩者之間所形成的線上空間。異世界的相關設定可在 [ 設定 ] 中調整 ( →P.09 )。

玩者間的交流乃是透過出現在原野上的「異世界角色」來進行。其他玩者所分享的訊息和圖像將會傳送到您的遊戲世界中的異世界角色處；而您所分享的內容也會同樣地被傳送至世界某個角落的某位玩家的遊戲世界當中。

而若使用 Facebook 應用程式，還可以將特定的好友「召喚」至您的遊戲世界當中。



### 如何啓用異世界服務

請將 Xbox 360 主機連上網路後，前往 [ 設定 ] 中的 [ 異世界服務 ] 項目中，設定為 [ 啓用網路連線 ] ( →P.09 )。

### 分享內容的種類

在遊戲中可分享的資訊共分為下列種類。首度開啟分享畫面時，會自動移往個人資料登錄畫面。請遵循畫面指示登錄暱稱和自我介紹的文字。

### 分享遊戲快照

分享遊戲中各種場面的畫面截圖。在原野或戰鬥時開啟暫停選單，當畫面下方顯示著「X分享快照」訊息時，請按下 X 鈕。請試著分享令您感到得意的裝備或喜歡的遊戲場景吧。



### 分享戰鬥積分

面對頭目等特定敵人時，在戰鬥結束後會計算戰鬥積分。在顯示戰鬥積分時按下 X 鈕，便可分享該次的積分 ( →P.26 )。只要在方舟中調查書架上的「降魔之書」，隨時都可和各種會計算戰鬥積分的敵人再度交戰 ( →P.12 )。



### 分享雷光訊息

分享雷光的内心呢喃，內容將會順應著遊戲進度而變化。

在原野上，當雷光頭上顯示下方的圖示時，只要開啟暫停選單並按下 Y 鈕時即可進行分享。



可分享



### 關於近況更新同步功能

前往 [ 設定 ] 中的 [ 異世界服務 ] 項目中開啟 [ 與 Facebook 連線 ] 和 [ 與 Twitter 連線 ]，即可在分享雷光訊息時，一併將相同內容的訊息也分享至 Facebook 和 Twitter 的近況更新處。

分享後，在 Twitter 的時間軸上將只會顯示您所輸入的訊息，而不會顯示雷光的内心呢喃。

### 關於「禮物」

分享前述所有內容時，都可以夾帶在遊戲中獲得的道具作為「禮物」。在分享時若選擇夾帶「禮物」，便可透過異世界角色將禮物送給其他玩者。

### 獎賞交換處

在主選單中的 [ 獎賞交換處 ]，可以獲得「下載內容」、「來自異世界的各種特典道具」、「獲得獎盃的褒獎道具」等獎賞。一旦可在此獲得新的內容或道具時，便會在畫面左上方顯示訊息通知。



SQUARE ENIX.

 **DOLBY**  
DIGITAL

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

  
**BINK**  
VIDEO



**SIMPLYGON**

© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA  
LIGHTNING RETURNS is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

Uses Simplygon \*. Copyright © 2012 Donya \* Labs AB

Uses Bink Video. Copyright © 1997- 2013 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 by RAD Game Tools, Inc.